

## Pelatihan Permainan Edukatif Buddhis Berbasis Digital bagi Pembina Sekolah Minggu Buddha (SMB ADICITTA) Kabupaten Semarang

**Mujiyanto<sup>1</sup> Tri Rangga Dharma Putra<sup>2</sup> Visaka Damayanti<sup>3</sup> Selfia Br Sembiring<sup>4</sup>**

Pendidikan Keagamaan Buddha S1, Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga, Jawa Tengah, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

Email: [mujiyanto@smaratungga.ac.id](mailto:mujiyanto@smaratungga.ac.id)<sup>1</sup> [trirangga2022@sekha.kemenag.go.id](mailto:trirangga2022@sekha.kemenag.go.id)<sup>2</sup>  
[visakadamayanti303@gmail.com](mailto:visakadamayanti303@gmail.com)<sup>3</sup> [selfiameilala90@gmail.com](mailto:selfiameilala90@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Pembentukan karakter peserta didik melalui internalisasi nilai-nilai Buddhis memerlukan pendekatan pedagogis yang kontekstual dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Mahasiswa (PKM-M) ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pedagogis pembina Sekolah Minggu Buddha (SMB) Adhicitta Kabupaten Semarang melalui pelatihan penggunaan media permainan edukatif berbasis digital, khususnya platform Kahoot dan Wordwall. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif-transformatif yang berlandaskan pada teori Pembelajaran Transformatif (Mezirow, 1991), serta menggunakan metode observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para pembina mengalami peningkatan signifikan dalam aspek pengetahuan konseptual, keterampilan teknis, serta kemampuan integratif dalam merancang pembelajaran digital yang bermuatan nilai-nilai Buddhis. Integrasi nilai-nilai seperti mettā (kasih sayang), karuṇā (welas asih), dan sīla (disiplin moral) ke dalam media permainan digital turut mendukung proses internalisasi nilai secara afektif dan aplikatif. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis teknologi memiliki potensi transformatif dalam pembelajaran agama, serta mampu mendorong pergeseran paradigma dari pendekatan instruksional konvensional menuju pedagogi yang lebih reflektif, partisipatif, dan kontekstual. Diperlukan strategi pendampingan lanjutan yang sistematis guna menjamin keberlanjutan dampak pelatihan dalam praktik pembelajaran di lapangan.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Permainan Edukatif, Buddhisme, Digital, Pembelajaran



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Pembentukan karakter peserta didik sejak usia dini melalui internalisasi nilai-nilai agama merupakan fondasi penting dalam pendidikan moral dan spiritual (Walyono, 2024). Sekolah Minggu Buddha (SMB) memiliki peran strategis dalam menyampaikan ajaran Dhamma yang mencakup nilai-nilai luhur seperti metta (kasih sayang), panna (kebijaksanaan), disiplin, dan sikap saling menghormati. Proses pembelajaran di SMB dirancang berbeda dari institusi formal karena menekankan pendekatan yang partisipatif, kontekstual, dan menyenangkan guna mendorong pemahaman serta implementasi nilai-nilai Buddhis dalam kehidupan sehari-hari (Sukodoyo, 2019). Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif yang potensial dalam memperkuat proses pembelajaran tersebut. Salah satu bentuknya adalah permainan edukatif digital berbasis nilai-nilai Buddhis, yang menawarkan pengalaman belajar interaktif dan adaptif melalui simulasi dan visualisasi ajaran Dhamma. Media ini dinilai dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, dalam implementasinya, terdapat variasi dalam kemampuan literasi digital di kalangan pembina SMB, termasuk di lingkungan SMB Adicitta Kabupaten Semarang. Oleh karena itu, pelatihan permainan edukatif Buddhis berbasis digital diselenggarakan sebagai respons terhadap kebutuhan penguatan kompetensi pedagogis berbasis teknologi. Kegiatan ini diharapkan mendukung pembina dalam mengembangkan

rancangan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik, tanpa mengesampingkan esensi nilai-nilai Buddhis yang berorientasi pada pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai sosial (Tamrin et al., 2011).

Permainan edukatif digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif, yang dapat mendukung internalisasi nilai-nilai positif secara lebih efektif. Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan keterlibatan multisensori melalui simulasi visual dan interaksi digital, sehingga membantu anak-anak memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik (Putri et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha (SMB), permainan edukatif digital dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai Buddhis seperti kasih sayang (*metta*), kerja sama, dan kebijaksanaan melalui aktivitas yang menyenangkan dan partisipatif. Dua platform yang memiliki potensi untuk mendukung proses ini adalah Kahoot dan Wordwall. Kahoot merupakan aplikasi kuis daring yang memungkinkan peserta didik menjawab pertanyaan secara cepat dan kompetitif, sekaligus mendorong interaksi yang aktif dalam suasana belajar yang menyenangkan. Sementara itu, Wordwall menyediakan berbagai template permainan seperti "matching pairs", "group sort", dan "missing word" yang dapat disesuaikan dengan materi ajar dan nilai-nilai Buddhis yang ingin ditanamkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pemanfaatan metode digital dalam pembelajaran di SMB Adicitta Kabupaten Semarang menunjukkan potensi pengembangan yang signifikan. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan permainan edukatif digital berbasis nilai-nilai Buddhis menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kapasitas pembina dalam merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Perkembangan teknologi memberikan berbagai pilihan metode pembelajaran, termasuk melalui permainan edukatif digital. Permainan edukatif digital memungkinkan pengalaman belajar yang bersifat adaptif, interaktif, dan berbasis eksplorasi, sehingga mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini memfasilitasi pemahaman konsep-konsep ajaran moral dan spiritual melalui interaksi visual dan simulasi digital. Dalam konteks SMB, penggunaan permainan edukatif digital yang memuat nilai-nilai Buddhis menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran nilai kasih sayang (*metta*), kerja sama, dan nilai etika lainnya. Platform seperti Kahoot merupakan contoh yang umum digunakan dalam lingkungan pendidikan sebagai media kuis atau permainan interaktif berbasis teknologi dengan mekanisme kompetisi, yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dan memecahkan masalah secara kolaboratif (Suryana et al., 2020). Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran di SMB, termasuk di SMB Adhicitta Kabupaten Semarang, memiliki tantangan dalam pengembangan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Keterampilan pembina dalam mengoperasikan media berbasis permainan edukatif digital juga tercatat masih bervariasi. Keterbatasan dalam penggunaan teknologi ini berkaitan dengan variasi metode pembelajaran yang diterapkan, serta penggunaan media yang berkaitan langsung dengan penguatan nilai-nilai Buddhis (Rinaldi, 2022). Berdasarkan kondisi tersebut, disusun program pelatihan permainan edukatif Buddhis berbasis digital yang ditujukan untuk pembina SMB Adhicitta Kabupaten Semarang. Program ini berfokus pada peningkatan keterampilan pembina dalam merancang, mengelola, dan menerapkan metode pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SMB.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif-transformatif, yang berpijak pada teori Pembelajaran Transformatif sebagaimana dikembangkan oleh

(Mezirow, 1991). Kegiatan pelatihan ini dirancang untuk memfasilitasi perubahan dalam kerangka berpikir para pembina Sekolah Minggu Buddha (SMB) Adicitta Kabupaten Semarang melalui pengalaman belajar yang reflektif, komunikatif, dan aplikatif. (Mezirow, 1997) menyatakan bahwa pembelajaran transformatif merupakan proses perubahan dalam kerangka acuan individu, yang terdiri dari kebiasaan berpikir dan sudut pandang yang terbentuk melalui pengalaman masa lalu dan sosial budaya. Oleh karena itu, proses pelatihan diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran kritis peserta terhadap asumsi-asumsi yang mereka bawa ke dalam praktik pembelajaran di SMB, serta membuka ruang untuk dialog, kolaborasi, dan eksplorasi pendekatan baru melalui media digital. Subjek kegiatan ini adalah para pembina SMB yang tergabung dalam komunitas Adicitta. Tahapan kegiatan dimulai dengan identifikasi kebutuhan peserta melalui observasi dan wawancara informal yang bertujuan untuk mengungkap kerangka acuan awal mereka dalam menggunakan media pembelajaran. Tahap ini merupakan proses refleksi awal yang penting untuk membangun kesadaran akan kebiasaan berpikir yang tidak selalu sesuai dengan tantangan pendidikan digital masa kini. Selanjutnya, peserta difasilitasi dalam pelatihan teknis penggunaan media edukatif digital seperti Wordwall dan Kahoot. Pendekatan ini tidak hanya bersifat instrumental, tetapi juga komunikatif karena peserta dilibatkan dalam diskusi tentang makna, nilai, dan efektivitas penggunaan media tersebut dalam konteks pendidikan Buddhis. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi dan metode dokumentasi. Adapun metode tersebut:

1. Observasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan terstruktur untuk mencatat fenomena yang muncul selama proses pelatihan berlangsung. Dalam kegiatan ini, peneliti menggunakan pedoman observasi terbimbing sebagai instrumen untuk mencatat perilaku peserta dalam proses interaksi, penggunaan media digital, partisipasi dalam diskusi, serta dinamika kelompok selama sesi pelatihan. Observasi dilakukan secara langsung dan tidak langsung, baik saat peserta mengikuti pelatihan maupun saat mereka menyusun dan mempresentasikan rancangan pembelajaran digital mereka. Teknik ini sejalan dengan prinsip Mezirow (1997) bahwa perubahan pembelajaran dapat diamati melalui keterlibatan peserta dalam diskursus dan tindakan reflektif selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Wawancara. Wawancara adalah proses dialogis yang dilakukan secara terencana antara peneliti dan peserta pelatihan dengan tujuan menggali pemahaman yang lebih mendalam terkait pengalaman belajar mereka. Dalam kegiatan ini, peneliti mewawancarai beberapa peserta, koordinator SMB, dan fasilitator untuk mengetahui persepsi mereka terhadap manfaat pelatihan, tantangan yang dihadapi, serta perubahan pola pikir yang mungkin terjadi setelah mengikuti pelatihan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi respons peserta secara lebih fleksibel namun tetap terarah. Teknik ini mendukung pendekatan pembelajaran komunikatif dan reflektif yang menjadi inti dalam teori Mezirow (1991), di mana peserta diajak untuk memaknai kembali pengalaman mereka melalui dialog yang mendalam dan partisipatif.
3. Dokumentasi. Dokumentasi digunakan sebagai metode pelengkap untuk memperoleh data dari berbagai sumber tertulis atau digital yang berkaitan dengan proses dan hasil pelatihan. Dokumen yang dikumpulkan antara lain meliputi materi pelatihan, produk rancangan media digital yang dibuat peserta, dokumentasi visual kegiatan (foto dan video), serta hasil refleksi tertulis peserta. Dokumen-dokumen ini berfungsi sebagai jejak pembelajaran peserta yang dapat dianalisis untuk mengetahui adanya transformasi dalam cara berpikir dan praktik mereka. Sesuai dengan Mezirow (1997), bukti-bukti ini penting untuk mengevaluasi proses pembelajaran sebagai suatu tindakan sadar yang melibatkan perubahan kerangka acuan peserta.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif, yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman dalam penggunaan permainan edukatif Buddhis berbasis digital.

### **A. Subjek dan Lokasi Pelaksanaan**

1. Subjek. Pelatihan ditujukan kepada pembina Sekolah Minggu Buddha (SMB) Adhicitta Kabupaten Semarang sebagai sasaran utama.
2. Lokasi Pelaksanaan. Kegiatan dilaksanakan di lokasi SMB Adhicitta, Desa Kenteng, Kecamatan Sususkan, Kabupaten Semarang, yang memudahkan peserta mengikuti pelatihan secara langsung.

### **B. Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui beberapa tahap:**

1. Observasi Awal dan Perizinan Kegiatan. Tahap awal pelaksanaan dimulai dengan observasi lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan, potensi, dan tantangan yang dihadapi pembina SMB dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan melalui wawancara dan pengamatan langsung. Selanjutnya, dilakukan proses perizinan dan koordinasi formal dengan pihak pengelola SMB Adhicitta sebagai bentuk penghormatan terhadap struktur kelembagaan dan untuk memastikan dukungan administratif terhadap pelatihan.
2. Pengenalan Permainan Edukatif Digital. Pada tahap awal, peserta diperkenalkan dengan berbagai jenis media digital yang relevan untuk kegiatan belajar-mengajar di Sekolah Minggu Buddha, seperti platform kuis interaktif (Kahoot, dan Wordwall). Fasilitator memberikan paparan mengenai fitur utama, cara penggunaan dasar, serta manfaat integrasi media digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitas penyampaian materi, serta penguatan nilai-nilai Buddhis dalam konteks digital. Pengenalan ini disampaikan melalui presentasi interaktif yang dilengkapi demonstrasi langsung agar peserta mendapatkan gambaran nyata.
3. Membuat Permainan Sederhana. Pada tahap ini, merupakan praktik pembuatan media digital yang dilaksanakan dalam tiga sesi intensif. Pada sesi pertama, peserta membuat kuis dan permainan interaktif menggunakan Wordwall dengan konten yang disesuaikan dengan nilai-nilai Buddhis. Sesi kedua berfokus pada penggunaan Kahoot untuk menyusun dan mengelola kuis yang menarik dan sesuai karakteristik siswa Sekolah Minggu. Sesi ketiga didedikasikan untuk penyusunan rencana pembelajaran berbasis media digital yang siap diimplementasikan di kelas masing-masing. Seluruh praktik ini dilakukan secara berkelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 peserta guna mendorong kolaborasi, diskusi, dan tukar gagasan secara aktif. Fasilitator berperan sebagai pendamping dan pemicu ide, sehingga proses belajar menjadi dinamis dan memberdayakan, sesuai dengan prinsip pembelajaran sosial dan dialogis yang dikembangkan oleh (Freire, 2020).
4. Cara Menggunakan Permainan dalam Mengajar. Peserta memperoleh panduan praktis mengenai cara mengintegrasikan permainan digital ke dalam proses mengajar. Materi mencakup strategi penggunaan permainan sebagai media interaktif untuk membangun keterlibatan, pemahaman, dan refleksi nilai.
5. Latihan dan Simulasi Mengajar. Peserta melakukan simulasi penggunaan permainan edukatif digital dalam situasi pembelajaran yang diskenariokan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan praktis peserta, serta membiasakan mereka dengan dinamika penggunaan media digital di kelas.

6. Evaluasi dan Umpan Balik. Evaluasi dilakukan untuk menilai pencapaian peserta terhadap kompetensi yang ditargetkan dalam pelatihan. Evaluasi mencakup observasi kinerja selama simulasi, pengisian instrumen penilaian, dan diskusi kelompok. Umpan balik dari peserta juga dikumpulkan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap efektivitas pelatihan dan untuk penyempurnaan kegiatan di masa mendatang.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Mahasiswa (PKM-M) ini telah dilaksanakan sesuai dengan rencana dan tujuan awal, yakni untuk meningkatkan kompetensi pembina Sekolah Minggu Buddha (SMB) Adhicitta dalam memanfaatkan permainan edukatif berbasis digital sebagai media pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan secara partisipatif dan interaktif, serta menunjukkan antusiasme tinggi dan respons positif dari para peserta. Berdasarkan rumusan pertanyaan yang menjadi acuan kegiatan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa para pembina SMB telah memahami konsep dasar permainan edukatif digital. Hal ini tercermin dari kemampuan mereka dalam menjelaskan kembali pengertian, manfaat, dan peran penting media digital seperti Kahoot dan Wordwall dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Selain itu, peserta juga mampu menggunakan aplikasi tersebut secara mandiri dalam konteks pembelajaran. Dalam sesi praktik, mereka berhasil membuat kuis, permainan interaktif, serta konten pembelajaran berbasis nilai Buddhis dengan memanfaatkan fitur-fitur dasar dari kedua platform digital tersebut. Hasil simulasi mengajar menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu mengintegrasikan permainan digital ke dalam proses pembelajaran secara efektif. Nilai-nilai Buddhis seperti metta (kasih sayang), karuna (welas asih), dan kedisiplinan berhasil disampaikan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan reflektif. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media digital edukatif dapat memperkuat proses internalisasi nilai-nilai moral dan spiritual dalam pengajaran Sekolah Minggu Buddha.



**Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan**

### **Pembahasan**

Berdasarkan temuan awal melalui observasi, diketahui bahwa sebagian besar pembina Sekolah Minggu Buddha (SMB) Adhicitta belum memiliki pengalaman yang luas dalam penggunaan media digital sebagai sarana bantu dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang sebelumnya digunakan lebih banyak mengandalkan metode penyampaian satu arah yang bersifat deskriptif, tanpa banyak ruang bagi interaktivitas atau partisipasi aktif peserta didik. Kondisi ini tidak dapat dilepaskan dari latar belakang pembina yang sebagian besar berasal dari lingkungan non-teknologis serta belum mendapatkan pelatihan formal terkait pembelajaran berbasis digital (Sunaryati et al., 2025). Setelah pelatihan yang difokuskan pada

pemanfaatan platform Kahoot dan Wordwall, ditemukan adanya peningkatan keterampilan teknis para pembina dalam mengoperasikan aplikasi digital pembelajaran tersebut. Selain itu, para pembina juga menunjukkan kemampuan dalam menyusun skenario pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, melalui pengintegrasian materi keagamaan Buddha ke dalam aktivitas permainan edukatif. Peningkatan ini mencerminkan adaptasi positif terhadap pendekatan pedagogis yang lebih dialogis dan berorientasi pada partisipasi peserta didik. Pemanfaatan fitur-fitur digital dalam kegiatan belajar turut memungkinkan pembina untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, responsif, dan relevan dengan karakteristik generasi pembelajar masa kini. Integrasi nilai-nilai Buddhis seperti mettā (kasih sayang), karuṇā (welas asih), dan sīla (disiplin moral) ke dalam format kuis edukatif berbasis teknologi juga mencerminkan upaya untuk menyampaikan konten spiritual secara lebih aplikatif dan bermakna. Studi (Fitriati et al., 2021) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kapasitas pedagogis pendidik melalui pendekatan yang menggabungkan pengalaman langsung dan refleksi. Sementara itu, temuan dari (Nurhabibi, N., Arifannisa, A., & Ismail, 2025) memperkuat pandangan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan keagamaan dapat memperluas ruang kreatif pendidik dalam menyampaikan materi berbasis nilai, tanpa mengesampingkan aspek substansial ajaran.

Platform Kahoot terbukti memberikan kontribusi positif dalam membangun suasana belajar yang kompetitif secara sehat dan menyenangkan, melalui format kuis interaktif yang memungkinkan peserta menjawab secara langsung serta memperoleh umpan balik secara real-time. Pendekatan ini mendukung keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan motivasi dan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Di sisi lain, Wordwall memberikan keleluasaan bagi para pembina dalam menyajikan materi ajar melalui berbagai jenis permainan digital seperti teka-teki silang, roda acak, pencocokan pasangan, serta format lainnya yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta dan konteks nilai yang ingin ditanamkan. Pengembangan materi ajar yang memuat nilai-nilai Buddhis seperti mettā (kasih sayang), karuṇā (welas asih), dan sīla (disiplin diri) memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan moral peserta didik, sesuai dengan prinsip pendidikan holistik dalam ajaran Buddha. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kustati & Amelia, 2024) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif berperan dalam membentuk pemahaman nilai secara menyeluruh. Hal serupa juga dikemukakan oleh (Imroatun et al., 2024), yang mencatat efektivitas permainan edukatif dalam menginternalisasi nilai keagamaan. (Fathimah Raniyah et al., 2024) turut menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat memperkuat keterkaitan antara pengetahuan konseptual dan pembentukan karakter peserta didik.

Dari sudut pandang keterlibatan peserta, pendekatan digital yang digunakan dalam pelatihan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Tingginya tingkat interaktivitas yang dihadirkan melalui platform digital, ditambah dengan penyajian materi yang menarik secara visual dan auditif, berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih imersif dan bermakna. Hal ini menjadi relevan khususnya bagi generasi peserta didik yang telah terbiasa dengan teknologi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, sehingga pendekatan pembelajaran digital mampu menjembatani preferensi belajar mereka dengan nilai-nilai keagamaan yang diajarkan. Penelitian (Juniarti et al., 2021) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis nilai agama tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media transformasional yang efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap konsep spiritual secara mendalam dan mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi. Temuan serupa dikemukakan oleh (Nurhaswinda et al., 2025), yang menegaskan bahwa integrasi media digital

dalam pendidikan keagamaan memiliki potensi untuk memperluas perspektif peserta terhadap nilai-nilai moral, serta menstimulasi proses berpikir reflektif dan kreativitas dalam memahami serta menerapkan ajaran keagamaan dalam konteks kehidupan kontemporer.

Secara konseptual, pelatihan ini turut mendorong pergeseran paradigma pendidikan dari model pedagogi konvensional yang bersifat transmisi menuju pedagogi transformatif berbasis teknologi, yang lebih menekankan pada partisipasi aktif, refleksi kritis, dan keterlibatan emosional peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam kerangka ini, peran pembina tidak lagi terbatas pada penyampai informasi, melainkan berkembang menjadi fasilitator yang mampu menciptakan ruang belajar yang adaptif dan relevan dengan dinamika sosial-kultural serta perkembangan teknologi digital. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya proses internalisasi nilai-nilai Buddhis secara lebih kontekstual melalui media yang familiar bagi peserta, sehingga pembelajaran nilai tidak terlepas dari realitas kehidupan sehari-hari. Sebagaimana dikemukakan oleh (Amrullah, 2024), transformasi pedagogis yang memanfaatkan teknologi dapat memperkuat dimensi afektif dan etis dalam pendidikan, serta mendorong peserta untuk mengembangkan kesadaran diri, empati, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, pelatihan ini memperlihatkan potensi strategis dalam mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan, khususnya ajaran Buddhis, ke dalam praktik pembelajaran digital yang inklusif, reflektif, dan transformatif.

Pelatihan ini sejalan dengan temuan (Nurul Izzah Yasmin et al., 2024), yang mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi sederhana dalam pelatihan berbasis praktik memiliki potensi signifikan dalam menumbuhkan kreativitas serta mendorong inovasi dalam konteks pembelajaran keagamaan. Dalam proses pelatihan ini, para peserta tidak hanya memperoleh peningkatan keterampilan teknis dalam mengoperasikan media digital seperti Kahoot dan Wordwall, tetapi juga memperlihatkan kecenderungan untuk mengembangkan media ajar yang lebih kontekstual, adaptif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Keterlibatan aktif peserta dalam perancangan skenario pembelajaran menunjukkan adanya pemahaman yang berkembang terhadap pentingnya menyelaraskan konten nilai-nilai Buddhis dengan pendekatan pembelajaran digital yang komunikatif dan menarik. Hal ini mencerminkan potensi transformatif pelatihan, tidak hanya sebagai sarana peningkatan kapasitas teknis, melainkan juga sebagai medium untuk memfasilitasi perubahan paradigma pembelajaran keagamaan menuju pendekatan yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berbasis kebutuhan nyata peserta didik di era digital.

Dengan demikian, keberhasilan pelatihan ini perlu diperkuat melalui program pendampingan berkelanjutan yang dirancang secara sistematis guna memastikan bahwa keterampilan yang telah diperoleh dapat terus diasah, disesuaikan, dan diimplementasikan secara efektif dalam berbagai konteks pembelajaran yang dinamis. Pendampingan tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme kontrol, tetapi juga sebagai sarana pemberdayaan yang memungkinkan para pembina untuk merefleksikan praktiknya secara kritis dan konstruktif. (Vidia Laksmi B. et al., 2024) menegaskan bahwa efektivitas suatu pelatihan cenderung meningkat secara signifikan apabila diikuti dengan strategi supervisi yang berkelanjutan, evaluasi formatif yang bersifat partisipatif, serta forum reflektif yang mendorong pertukaran pengalaman dan pembelajaran kolektif. Dengan adanya ruang kolaboratif seperti ini, para pendidik dapat mengembangkan solusi berbasis konteks terhadap tantangan implementasi, sekaligus memperkuat komitmen terhadap transformasi pedagogis yang selaras dengan perkembangan teknologi dan nilai-nilai keagamaan yang diusung.

## **KESIMPULAN**

Pelatihan permainan edukatif Buddhis berbasis digital terbukti menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogis pembina Sekolah Minggu Buddha (SMB)

Adhicitta Kabupaten Semarang. Melalui pendekatan partisipatif dan berbasis praktik, pelatihan ini memberikan peluang bagi para pembina untuk memahami, mengelola, serta mengintegrasikan media digital seperti Kahoot dan Wordwall ke dalam proses pembelajaran nilai-nilai Buddhis. Efektivitas pelatihan tercermin dari peningkatan kemampuan peserta dalam merancang konten ajar yang interaktif dan kontekstual, sekaligus memperluas variasi metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Selain itu, pelatihan ini turut mendorong perubahan paradigma dari model pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang berbasis teknologi, partisipatif, dan menyenangkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amrullah. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan Agama Islam: Kajian Implementasi Metaverse sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 57–66. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/scholastica/article/view/2756>
- Fathimah Raniyah, Nur Hasnah, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Pengembangan Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 29–37. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2438>
- Fitriati, A., Anggoro, S., & Harmianto, S. (2021). Penguatan pendidikan karakter melalui pelatihan penggunaan aplikasi kindfull-digital character book. *Riau Journal of Empowerment*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.31258/raje.4.1.29-40>
- Freire, P. (2020). *Pedagogy of the oppressed*. In *The Community Performance Reader*. <https://doi.org/10.4324/9781003060635-5>
- Imroatun, Bastian, A. B. F. M., Imoy, S., Pandini, F. D., & Santoso, F. S. (2024). Pengenalan Literasi Keagamaan Melalui Metode Kreatif Dan Interaktif Untuk Anak Usia Dini. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 14, 137–150.
- Juniarti, Y., Utoyo, S., & Ramadan, G. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi dalam Membentuk Karakter anak. 1(1), 96–115.
- Kustati, M., & Amelia, R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428–433. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/162>
- Mezirow, J. (1991). Transformative dimensions of adult learning. San Francisco, CA. In Jossey-Bass (p. chapter 1).
- Mezirow, J. (1997). Pembelajaran Transformatif : Teori ke Praktek. 74, 5–12.
- Nurhabibi, N., Arifannisa, A., & Ismail, D. (2025). Strategi Lembaga Pendidikan Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i2.1527>
- Nurhaswinda, Suryani, H., Anjani, M., A., Harlian, S., P., & Regar, Y., M., B. (2025). Pengaruh Game Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pecahan, Desimal, dan Persen. *Cahaya Pelita: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 67–72.
- Nurul Izzah Yasmin, Muhammad Taufiq, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Membangun Karakter Islami melalui Desain Pembelajaran Digital. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4), 132–146. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i4.3300>
- Putri, W. N., Padang, U. N., & Digital, T. (2024). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini Di TK Bina Bangsa Kota Serang. 5(4), 204–217.
- Rinaldi, D. (2022). Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi untuk Mendukung Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 10(4), 363. <https://doi.org/10.26418/justin.v10i4.47825>

- Sukodoyo Sukodoyo. (2019). Motivasi Menjadi Guru Sekolah Minggu Buddhis di Vihāra-Vihāra Kecamatan Getasan-Kabupaten Semarang. *Dhammavicaya : Jurnal Pengkajian Dhamma*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.47861/dv.v3i1.11>
- Sunaryati, T., Situmeang, D., Amalia, N., Hasyim, L., & Pebriyanti, R. (2025). Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran PKN. 6(1), 1–7. <https://ijurnal.com/1/index.php/jpp>
- Suryana, A., Pujiyono, P., Yuliyanti, K., & Walyono, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Buddha Kelas Vi SD. *BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 78–92. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v1i2.372>
- Tamrin, M., S. Sirate, S. F., & Yusuf, M. (2011). Teori Belajar Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1), 40–47.
- Vidia Laksmi B., N., Rizki Ariyanto, S., Tri Umaroh, S., Nurlita, I., Lukita Wardani, A., & Rahmadian, R. (2024). Transformasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Efektivitas Pelatihan Kreator Konten dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 8(2), 157–166. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2024.v8i2.6340>
- Walyono. (2024). Meningkatkan Pemahaman Agama Dan Budi Pekerti Menggunakan Media Pembelajaran Studi Kasus Pada Siswa Sekolah Minggu Buddha. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 96–101.